



CIBERPUNK

Una deconstrucción de los mitos contemporáneos

David Moreno Orellana

Antropología de las sociedades contemporáneas

Diciembre de 2010



ÍNDICE

1. Conceptualización: ciberpunk y contemporaneidad.....	Pg. 02
2. Individualismo y nuevos niveles de identificación.....	Pg. 06
○ Del ciudadano al consumidor.....	Pg. 07
○ Nuevos niveles de identificación. Corporaciones mercantiles y tribus urbanas.....	Pg. 09
3. Hacia una nueva relación sociedad – tecnología – naturaleza.....	Pg. 12
○ El remanente natural.....	Pg. 12
○ Nueva consideración de los límites del cuerpo. Ciborgización y posthumanismo.....	Pg. 16
4. El ciberespacio, universalidad sin totalización.....	Pg. 24
○ La desterritorialización.....	Pg. 25
○ La disociación entre cuerpo y “yo digital”	Pg. 26
5. Anexos.....	Pg. 29
6. Bibliografía.....	Pg. 32

Conceptualización: Ciberpunk y Contemporaneidad

¿Qué es el ciberpunk y qué interés puede tener para la Antropología? Ciertamente es que se trata de una etiqueta que ha llegado a usarse indiscriminadamente y puede dar lugar a equívocos. Por ello se nos hace imperativo comenzar esta reflexión ofreciendo una definición tentativa de qué entendemos por ciberpunk, qué parte de la expresión que este supone vamos a analizar, y en qué consideramos que dicho análisis puede resultar fructífero para el pensamiento antropológico.

En lo que aquí nos concierne vamos a analizar el ciberpunk como corriente narrativa, en tanto que surge en un contexto social determinado (los Estados Unidos de los años 80) y da respuesta a una pregunta de nuestro interés “¿Cuál puede ser el devenir de las sociedades contemporáneas?”. Contextualizadas en el entorno de la sociedad postindustrial, en medio de la vorágine de inestabilidad y cambio que caracterizó sobre todo la segunda mitad del siglo XX (globalización, tecnologización, auge de internet...), las primeras novelas que dan lugar a este movimiento literario (especialmente las de William Gibson y Bruce Sterling) suponen una respuesta a algunos de los grandes interrogantes de la postmodernidad: ¿hasta dónde puede llegar la devastación ecológica causada por la sociedad industrial? ¿Cuál puede ser el resultado de la transferencia de poder del Estado Nación a la Corporación capitalista? Y un largo etcétera. En definitiva, los autores que dan lugar a esta corriente se permiten plantear posibles futuros resultados de las consecuencias finales de tendencias sociales, políticas o económicas que configuran el estado de cosas de nuestra actual realidad. De esta forma, el ciberpunk, en tanto que creación cultural, emerge como una revelación visionaria y distópica del futuro a la vez que supone una deconstrucción del mito de destino de las sociedades productivistas: ese lugar futuro donde todo es blanco y aséptico, donde los seres humanos viven en la eterna abundancia material y reproducen una rutina programada en la que no queda lugar para ningún tipo de alteración ni disturbio; ese estado final de bienestar y equilibrio, de confort generalizado, de paz duradera, de no-conflicto o de no-humanidad. Frente a esto, encontramos un mundo devastado y desagradable a la vista, una realidad fruto principalmente de dos tendencias raíz:

- La sacralización de la tecnología y la ciencia como medio para la realización de la humanidad.
- El descuido sistemático del elemento de orden moral.¹

¹ Véase que estos dos principios forman ya parte del ideario contemporáneo, de tal manera que podemos entender el planteamiento más como respuesta a inquietudes presentes que como mero ejercicio literario de ciencia ficción proyectiva vacío de implicación social. Según está planteado actualmente el desarrollo científico – tecnológico (inseparable de intereses económicos y relaciones de poder), su relación con la moral se establece como inversamente proporcional. Esta vendría a imponer límites allí donde se entiende que se debe progresar sin fronteras, lo cual implica un desplazamiento de la centralidad de determinados valores morales pasados en pos de una lógica puramente económica, que contempla y sacraliza la posibilidad del desarrollo y crecimiento infinitos.

En base a esto encontramos una representación de futuro donde aparecen retratados elementos de índole diversa, pero que siempre vienen a reflejar la consumación final de algún tipo de tendencia actual: aumento de las desigualdades de clase, devastación ecológica, paisajes urbanos sumidos en la anomia y el caos, culminación de la crisis del Estado Nación, alteración del cuerpo y el entorno por medio de la ingeniería biogenética, privatización por parte de grandes corporaciones de hasta el último recurso del planeta, etc. La propia palabra que designa el estilo, proviene de la articulación de los términos “ciber” (de cibernético) y “punk”, en referencia este último a esa sociedad fragmentada, carente de límites morales, donde muchos de los personajes retratados son urbanitas malvivientes y nihilistas. Además, si recordamos la consigna del movimiento punk de los 70's: “*no future*”, no es difícil encontrar la referencia en el panorama reflejado en estas obras: *un no futuro*, la negación del sueño proyectivo de Occidente. Para algunos autores como Featherstone y Burrows (1995:7)

Lo que es interesante es la forma en la que el cyberpunk ha sido retomado por la teoría social y cultural como una fuente útil para comprender los supuestos cambios hacia una nueva época. Para Fred Jameson (1991:419n), por ejemplo, cyberpunk y el trabajo de Gibson en particular representan “la suprema expresión literaria, si no del postmodernismo, del capitalismo tardío mismo”.²

Por lo anteriormente expuesto, hemos considerado que el análisis de esta forma narrativa puede ser provechoso para las ciencias sociales, en tanto que pone de manifiesto un malestar respecto del discurso hegemónico y de su deconstrucción hace emerger una nueva imagen de la sociedad actual. La construcción de esta nueva imagen es la que se infiere del pensamiento crítico y del cuestionamiento de las sacralidades y dogmas irrefutables de nuestro tiempo, es decir, de la revisión de toda la ideología neoliberal y derivadas que hablaron y siguen hablando de un paraíso futuro en la tierra obviando el testimonio empírico de lo contrario. Es esta proyección, este mito de destino, el que ha posibilitado en gran medida el mantenimiento e incluso incremento de las desigualdades sociales bajo la sombra de las consignas ilustradas de igualdad, dignidad, derechos humanos y toda una serie de principios cuyos remanentes parecen verse reducidos a eslóganes de marketing. El cyberpunk dilapida la promesa mesiánica del futuro de ensueño que ha encandilado a las clases medias haciendo de la promoción social el leitmotiv de la vida en la tierra, negando hoy la posibilidad de acceder a los recursos en base a un mañana de abundancia generalizada. Como ejemplo paradigmático de esto siempre es ilustrativa la cita que de Keynes hace Schumacher en “Lo pequeño es hermoso” (1983:24):

“Keynes sostenía que no estaba lejano el día en que todo el mundo fuera rico. Pero ¡cuidado! continuó diciendo, “...la hora para todo esto no ha llegado todavía. Por lo menos durante otros cien años debemos simular ante nosotros mismos y ante cada uno que lo bello es sucio y lo sucio es bello, porque lo sucio es útil y lo bello no lo es. La avaricia, la usura y la precaución deben ser nuestros dioses por un poco más de tiempo todavía. Porque sólo ellos pueden guiarnos fuera del túnel de la necesidad económica a la claridad del día”

² Featherstone, Mike y Roger Burrows “*Cultures of Technological Embodiment: An introduction*” en M. Featherstone y R. Burrows, eds. “*Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*” Londres. Sage, 1993 y Jameson, Fredric “Postmodernism of the Cultural Logic of Late Capitalism” Durham. Duke University Press, 1991. Citados de Vargas Cetina, Gabriela “*La asociación efímera. Repensando el concepto de comunidad desde la literatura cyberpunk*” Facultad de Ciencias Antropológicas. Universidad Autónoma de Yucatán. Cuadernos de Bioética 11. Sección Doctrina, 2004.

No será este el primer análisis que se realice desde la perspectiva antropológica de la literatura ciberpunk. Uno de los textos que empleamos es el de la antropóloga mejicana Gabriela Vargas Cetina “La asociación efímera. Repensando el concepto de comunidad desde la literatura ciberpunk”(2004). Este artículo supone una reflexión en torno al concepto de comunidad, uno de los grandes afectados por el proceso de atomización propio de la modernidad. Para ello Vargas Cetina utiliza el término “asociación efímera” refiriéndose al tipo de interacción que llevan a cabo entre sí los personajes de estas novelas, relaciones puntuales y efímeras, siempre mediadas por algún tipo de interés momentáneo y por ello destinadas a extinguirse una vez alcanzado el objetivo que las propició. En nuestro planteamiento incidiremos más adelante sobre esta misma cuestión, pero hemos decidido extender el espectro analítico a una variedad de temáticas más amplia que detallaremos a continuación.

Dejando de lado aquellos puntos que se pudieran considerar puramente fantásticos, y teniendo en cuenta que cada autor y cada novela imprimen un panorama lleno de matices singulares, hemos intentado seleccionar aquellos elementos recurrentes que dan entidad al universo ciberpunk y que pueden poner en común este con las sociedades contemporáneas (según nuestro criterio). Son los siguientes:

1. El proceso de atomización de las sociedades postindustriales da lugar a la disolución de ideas como “redes de apoyo” o el concepto comunidad. En consecuencia encontramos un panorama donde se ha consumado la idea de la supervivencia individual en un medio hostil, donde el lugar en el mundo se piensa en términos de uno mismo y las asociaciones se dan siempre de forma utilitaria y efímera.
2. Lo que podríamos llamar “transferencia de sacralidad” de la institución estatal al Mercado culmina con la desaparición de las naciones y el surgimiento de nuevas realidades territoriales, administradas en base a la nueva legalidad de las corporaciones mercantiles, que establecen su propio derecho de explotación del medio. Esto se traduce en una interesante reelaboración de conceptos como la ciudadanía o la identidad étnica/nacional que en algunos casos se resuelve con el surgimiento de infinitud de nuevos colectivos que reafirman la diferencia y en otros con la identificación total de los habitantes del nuevo mundo a una concreta imagen de marca.
3. La devastación del medio ecológico causada por los abusos de estas grandes corporaciones trae consigo un paisaje postapocalíptico. El medio natural queda completamente alterado y desequilibrado por la mano del hombre y la tecnología se convierte en la única forma de adaptarse a un planeta ya inadecuado para la vida. Esto supone una transformación radical en las relaciones sociedad – tecnología – naturaleza.
4. El proceso de privatización de los recursos y acumulación de capital en manos de sectores cada vez más reducidos de población se consume con una extremada hiperbolización de las desigualdades sociales. En este contexto surgen nuevas situaciones de discriminación

5. La creciente tecnologización en todas las áreas de la vida se evidencia especialmente en el ámbito del cuerpo humano. La alteración material del organismo mediante ingeniería biogenética o robótica, en base a escalas de valoración estéticas o utilitarias, conllevan una nueva concepción del cuerpo como un producto completamente maleable y “customizable” a gusto del consumidor.
6. La presencia de las nuevas tecnologías comunicacionales se articula con la anomia y procesos de desfragmentación social para hacer del ciberespacio un lugar idílico donde los humanos pueden aislarse de las penalidades de la realidad. La magnitud de las posibilidades que esta otra realidad otorga provoca una obnubilación en los individuos que, en base también a esa concepción platónica del cuerpo antes citada, acaban por desarrollar lo que algunos llaman “la repulsión a la carne” (contemplada esta como envoltorio limitador de un “ciber-ego” de posibilidades infinitas).

Establecidos estos puntos, nos proponemos hacer un recorrido por cada uno de ellos de una forma que posibilite la reflexión en torno a la relación que guardan con nuestro presente. Pretendemos con ello evidenciar que esta forma narrativa supone una expresión de las turbulencias sociales y grandes crisis de nuestro tiempo, y que, por tanto, su análisis puede ser fructífero en nuestro intento de comprensión de cómo los actores sociales se representan y entienden su propia realidad. Tendremos también en consideración que una de las características definitorias de la contemporaneidad es la gran velocidad con que se producen los cambios, por lo cual hay que señalar que algunas obras de las que vamos a hablar presentan diferencias entre sí dependiendo de la década en que fueron creadas. Y es que el ciberpunk, como creación cultural, no ha permanecido inmutable a los cambios sociales³. Sin embargo no se trata aquí de hacer un inventariado de los elementos formales o estéticos que nos dicen cuando una obra es o no ciberpunk, sino de intentar comprender el significado de la representación simbólica del presente en forma de un futuro sombrío. Este movimiento literario ha ido cambiando conforme lo han hecho las circunstancias que lo originaron, pero mantenemos que el rasgo definitorio del mismo es la deconstrucción del *mito de destino* del ideal sacro científico-tecnológico, y eso es lo que aquí nos interesa.

En lo que al método refiere, es evidente que no podemos hacer una etnografía de las poblaciones que habitan estos territorios futuristas, ni tampoco nos interesa especialmente. Lo que haremos será tomar como referentes etnográficos estas producciones culturales concretas (novelas, películas) en tanto que pertenecen al mundo de las representaciones ideáticas de nuestro presente. A su vez, nos valdremos de situaciones etnográficas actuales para extrapolarlas a estas ficciones y tratar así de ver en qué medida nuestro mundo se ve reflejado en este retrato del futuro.

Por otra parte, y con fines puramente operativos, hemos tratado de establecer un índice temático, sin dejar de tener presente que todos los fenómenos tratados se dan de forma simultánea en un marco holístico de interrelación.

³ De hecho, elementos que en los 80's formaban parte del imaginario de la ciencia ficción ciberpunk hoy se nos presentan como realidades tangibles (injertos mecánicos, clonación, etc).

INDIVIDUALISMO Y NUEVOS NIVELES DE IDENTIFICACIÓN

La primera cuestión a tratar debe ser una que consideramos entre aquellas características definitorias de las sociedades contemporáneas: la ideología individualista.

Lejos de intentar aislar los fenómenos completamente para jerarquizarlos en escala de importancia o situarlos en relación de causalidad, partimos de la base de que el individuo es un valor central en la modernidad, un valor que atraviesa y otorga sentido al resto (al menos a los que aquí trataremos). Es en base a ello que la narrativa ciberpunk siempre ha reflejado una sociedad donde la idea de individuo tiene un valor hegemónico, lo cual no implica una reducción de las interacciones sociales entre actores, sino una transformación de las mismas, cobrando estas una nueva entidad fuertemente relacionada con el curso de nuestras actuales configuraciones societarias.

En su artículo *“La asociación efímera. Repensando el concepto de comunidad desde la literatura ciberpunk”*, la antropóloga mejicana Gabriela Vargas Cetina ya reflexionaba sobre la conexión existente entre la forma en que se desarrollan las interacciones y formas de agrupación en estas novelas y en la contemporaneidad. Es interesante ver cómo Gibson y otros se imaginaron un futuro donde el proceso de atomización se había desarrollado más y más hasta consumir definitivamente esa idea mecanicista de una sociedad, concebida como un reloj, donde cada individuo representa un engranaje. Un engranaje que sólo se entiende dentro del gran conjunto del mecanismo, que no establece relaciones especiales con otros engranajes, sino que existe únicamente para hacer funcionar el reloj, y se piensa a sí mismo como una pieza diferenciada del resto. Vargas Cetina utiliza para referirse a ello el concepto de *asociación efímera*, es decir, un tipo de relación social basada exclusivamente en el interés común de la consecución de objetivos a corto plazo, una vez cumplidos los cuales, la asociación se ve abocada a una extinción necesaria.

Para tratar de comprender este tipo de relaciones puramente utilitarias entre actores no se debe perder de vista un elemento crucial en la configuración de las sociedades del capitalismo tardío, el consumo. El consumo no ya como una forma concreta de apropiación de recursos, sino como forma de vida, como ética que hace preponderar aquella reducción de la moral holista a los valores puramente económicos de la que hablaba Dumont (1987). Es este Consumo con mayúsculas (entendido ya como modo de vida total, como eje central de los discursos hegemónicos de producción de sentido) que hace al individuo empezar a percibir su relación con la colectividad del mismo modo en que percibe su relación con los objetos consumidos. Esta lógica inunda las concepciones sobre la vida en sociedad, sobre toda alteridad, y está presente en las expectativas mutuas en toda interacción e incluso en el lenguaje⁴. Así, con su título *“el sistema de los objetos”* (1979) aludía Baudrillard a un sistema social donde las relaciones entre personas se entienden como relaciones entre objetos. Es

⁴ “Te aprecio”, “te doy crédito”, son expresiones que refieren apego emocional o confianza en otras personas, y que tienen una correspondencia en el argot económico (poner precio, conferir un préstamo). Sabemos que construimos nuestra visión del mundo mediante el lenguaje, y no son pocas las expresiones que manifiestan este solapamiento entre relaciones humanas y relaciones con las cosas.

dentro de este planteamiento que las primeras novelas ciberpunk imaginaron un tipo de relación futura determinada fuertemente por la cosificación interesada del otro, totalmente carente de afectividad o vínculos emocionales.

Neuromancer (Gibson 1984) la novela pionera, representa quizás el ejemplo paradigmático de este punto. Case aparece como un protagonista necesariamente solitario, es un “cowboy del ciberespacio”, un mercenario que malvive en los suburbios del Ensanche y que no llega a establecer relaciones realmente serias ni duraderas en toda su vida. Con Molly, su compañera de negocios, mantiene una relación breve de complicidad sexual y laboral que se ve disuelta cuando termina el trabajo encargado, sin llegar ninguno a desarrollar el más mínimo apego ni responsabilidad por el otro. Es un mundo en el que el individuo comprende que la vida en sociedad es una competición, una lucha constante donde sobrevive el más fuerte, lo cual puede exigir la aplicación del ingenio personal al entablar relaciones utilitarias con los otros para la autoconservación (entendida siempre en términos individuales). Aun así, no se pueden contemplar estas asociaciones como meros ensamblajes, porque “se forman y dejan huella en sus integrantes por medio de la acumulación y recontextualización constantes de fragmentos de memoria e información, que son socializados y corporalizados” (Vargas Cetina, 2004). Esta es una característica que las formas de asociación en la literatura ciberpunk comparten sobre todo con muchas de las del mundo urbano actual, con esa irrupción del utilitarismo más explícito en el establecimiento de relaciones sociales. Pero como bien señala Vargas Cetina, no se debe caer en el reduccionismo de considerar este nuevo tipo de relaciones como meros ensamblajes mecánicos, y es la Antropología la que puede dar cuenta de la forma en que se constituyen estas nuevas configuraciones relacionales en la contemporaneidad.

- Del ciudadano al consumidor.

Es interesante ver como este tipo de nuevas concepciones referentes a las relaciones entre individuos tiene su génesis en el tiempo, y debe su realidad a una contingencia histórico social no muy antigua. En este sentido, en la narrativa ciberpunk se ha visto explicitada muchas veces la forma en que la transferencia de sacralidad del Estado al Mercado ha influido en la configuración de una nueva cara del individualismo en la postmodernidad, y de cómo en base a ello se establecen relaciones entre agentes. Hablamos de un individualismo no ya basado en la idea del ciudadano (donde cada núcleo sigue conservando la noción de un todo compartido), sino en la de consumo individual.

La modernidad, después de todo un recorrido de planteamientos teóricos y conflictos sociales, construye un tipo de sujeto social: el ciudadano de derechos. Esta forma basada en la idea de representatividad, es legitimada mediante el sufragio y ejercicio de otros derechos que se consideran inherentes a la persona. A partir de los años 70, con la crisis del fordismo y la implantación de nuevas políticas que permitían el auge del capital financiero sobre el productivo, se asiste al inicio de una transformación en el propio sistema. Esta transformación provocaría cambios en lo más profundo de la organización social para construir una nueva consideración del individuo en sociedad. El ciudadano nacional es así sustituido por un nuevo

tipo de sujeto social: el consumidor endeudado. Mientras uno legitimaba la estructura de dominación mediante el voto, el otro lo hace contrayendo deuda para mantener un ritmo impuesto de consumo, creando así beneficio y perpetuando la supremacía de las entidades financieras. Además, este nuevo tipo de sujeto social perpetúa un proceso de alejamiento de esa idea de civismo, de pueblo nacional que comparte algo en común, propia de los ideales de la Revolución Francesa.

Lo cierto es que, sin bien hoy parece evidente que la Nación está siendo desplazada de esa posición de centralidad ocupada en el pasado por nuevos agentes, (relacionados sobre todo con el mercado) aun existe hoy un dominio que los Estados se han afanado en proteger en contra de la pérdida de poder en otros ámbitos. Nos referimos a la idea de frontera, a la construcción de un *otro no-nacional* radicalmente distinto del ciudadano patrio. Es esta voluntad política la que aun hoy permite a las personas identificarse como españoles o marroquíes, una voluntad que parece reforzarse ante el contacto y las nuevas tendencias globalizadoras en lugar de debilitarse como cabría de esperar. Sin embargo, es una voluntad que actualmente compite con nuevos modelos de identificación transnacionales y se enfrenta directamente a flujos globalizadores de consumo, dando lugar a la tensión que nos interesa.

Contamos hoy con ejemplos reveladores que nos indican cómo la gente parece empezar a vislumbrar que el modelo de Estado-Nación ha dejado de suponer un referente real de autogobierno, ya que cada vez más son entidades transnacionales las que imponen el curso de las políticas estatales. Así surgen movimientos como el indigenismo, que ya no reivindican la constitución de un Estado Nación propio, sino un nuevo modo de emancipación basado en la idea de pertenencia a una comunidad transnacional que comparte una forma de entender la vida. En base a esta misma lógica, también el consumo empieza a constituirse como un referente identitario que sobrepasa la realidad del Estado Nación, basado en un estilo de vida, una ética común ¿Podría hablarse de una identificación transnacional de individuos consumidores de una determinada imagen de marca?

Sabemos que la identidad es siempre contextual y nunca unívoca, pero esta relación entre niveles de identificación puede suscitar una tensión dialéctica cuando algunos de ellos entran en conflicto por la centralidad en determinados ámbitos de la vida. Dos miembros de una comunidad virtual transnacional, o consumidores habituales de una marca determinada, pueden sentirse a la vez diferentes (por ser uno mejicano y el otro español) y a la vez iguales (por compartir con el otro una pertenencia que los hace distintos al resto de mejicanos o españoles). La complejidad de las relaciones en la globalidad contemporánea obliga a la Antropología a tratar de observar este tipo de contradicciones aparentes desde los intersticios y puntos convergentes, esos que pueden permitir a los dos sujetos anteriormente citados sentirse tan iguales como diferentes. Y es que no podemos ya entender eso que referimos como “consumo habitual de una marca determinada” como mera recurrencia en la adquisición de objetos diferenciados, sino como un hecho que puede llegar a condicionar transversalmente todos los elementos conformadores de la cosmovisión del sujeto.

Abordaremos aquí la forma en que esta cuestión se vio reflejada en el ciberpunk, que no la pasó por alto y dio respuesta a una pregunta determinante en la configuración de un posible

futuro: ¿Qué ocurrirá si el Estado Nación sucumbe a la propia contradicción de su falta de representatividad real y termina por ceder también ese último dominio como referente identitario?

- Nuevos niveles de identificación. Corporaciones mercantiles y tribus urbanas.

Lo cierto es que la tensión de sacralidades anteriormente descrita parece inclinarse cada vez más hacia el lado de los mercados, y así encontraremos a menudo en la literatura ciberpunk un paisaje donde el individuo ya no responde a una autoridad o marco normativo estatal, sino a los designios arbitrarios de una nueva deidad: la omnipresente Corporación mercantil.

Recordemos como comenzaba la adaptación al cine de la novela de Gibson *Jonny Mnemonic* (Longo 1992): “Segunda década del siglo XXI, gobiernan las corporaciones”. La Corporación es un elemento recurrente en la literatura ciberpunk, una Corporación que se ha inflado de *autoridad* (en el sentido weberiano) en un mundo donde las únicas cortapisas para su libre acción son sólo el resto de corporaciones competentes. Una Corporación Totalitaria que no precisa ya de argumentos falaces para perpetuar su existencia, ya que su autoridad está en algunos casos sentada en el propio recurso legítimo a la violencia.

Las primeras novelas de Gibson y otras posteriores como *Give me Liberty* (Miller) ya presentaban un futuro distópico donde la actual escisión entre política y economía había sucumbido a su falta de credibilidad. Estas obras plantean como la crisis del modelo de Estado Nación termina por saldarse con el surgimiento de nuevas realidades territoriales, unidades de gobernación bajo la tutela de grandes corporaciones que llevan a cabo la aplicación más extrema de la ideología liberal: aprovechar la crisis de los Estados para terminar dilapidando su legitimidad y exterminándolos como realidades políticas. Esto supone la ruptura de la última barrera para el flujo de capitales: un mundo donde varias entidades corporativas han privatizado el globo y explotan los recursos sin ningún tipo de limitación, reguladas tan solo por esa mano invisible del mercado, es decir, no reguladas.

Estas corporaciones encuentran el fundamento de su legitimidad en la ocupación de un papel sacralizado socialmente: la financiación del crecimiento económico, científico, tecnológico. Esta es una sacralidad impuesta en el discurso hegemónico con efectos de producción de un sentido totalitario y con alcance a escala global, ya que pretende homogeneizar poblaciones de todo el planeta, subsumir toda diferencia.

Pero es precisamente el polo opuesto a esta tendencia lo que se suele presentar como motor narrativo en esta clase de literatura. La respuesta local, la reacción que suscita esta tendencia homogeneizadora en unas poblaciones malvivientes y en unos protagonistas desconcertados ha sido normalmente el eje argumental de la novela ciberpunk. La Corporación aparece como un agente productor de sentido en tanto que establece e impone una guía para la acción a las personas, un discurso totalizador que equipara actividad vital a consumo y preservación del sistema. Sin embargo, y como cabría de esperar, ya Gibson en sus primeros planteamientos fue capaz de dilucidar la dificultad que cualquier intento totalizador

encontraría en el futuro, esto es, una globalidad encarnada en el ciberespacio, ese gran dominio de lo inconmensurable e inestable, precisamente de la no – totalidad. ¿Cómo podrían esas corporaciones totalitarias hacer efectivo un discurso totalizador en un mundo donde la tecnología comunicacional permite la identificación simultánea con infinitud de discursos, de alternativas a la asimilación completa?

Como ya ocurre en la actualidad, lejos de una asimilación integral lo que encontramos es un panorama de fragmentación, de reinterpretación de las tendencias globales, que se ve explicitado en formas locales de reconfiguración de las mismas. A menudo estas respuestas particulares consisten en la oposición y la lucha contra esas entidades totalizadoras que pretenden subsumir toda diferencia a su estructura unitaria, pero siempre reconfigurando lo global, nunca totalmente fuera del sistema.

Hoy vemos como el movimiento indígena ya no reclama una emancipación en clave de Estado Nación, sino que interpreta a su modo la crisis del mismo y reclama un modelo organizativo diferente y propio. Del mismo modo, encontramos en *Jonny Mnemonic* a los *Lo Teck*, una comunidad urbana que organiza un movimiento contestatario al monopolio del poder por parte de las corporaciones mercantiles. Lo que vemos es como una tendencia ideológica con vistas universalizadoras siempre se encuentra con respuestas locales que reivindican la diferencia frente al intento de estandarización cultural total. En ambos casos, y lejos de lo que plantearían las perspectivas que estudiaron el indigenismo en décadas pasadas, estos movimientos hacen uso de elementos propios del sistema al que se oponen para hacerse oír en un contexto global. Los indígenas reivindican la ancestralidad de su estilo de vida al tiempo que usan internet para hacer llegar su mensaje a la comunidad internacional. Los *Lo Teck* reniegan de la tecnologización y utilizan ballestas como símbolo de recuperación del pasado, pero se oponen al control corporativo utilizando su propio sistema de pirateo informático en el ciberespacio. Así se refuta la idea que concibe a esta clase de movimientos como células aisladas que reclaman un retorno a formas de vida basadas en imágenes estancas del pasado. Por el contrario, lo que encontramos es como estos grupos se ven obligados a hacer utilización de los medios establecidos por las tendencias globales para poder ser oídos en un contexto que tiende a pulir las diferencias a golpe de martillo. Y es que en ningún caso se puede dar una respuesta a un intento de imposición totalizadora completamente ajena al mismo, puesto que sin la presencia de este sería inconcebible la propia respuesta en sí.

Los recurrentes paisajes devastados en la literatura ciberpunk se han venido presentando, por tanto, en base a las fricciones entre el mundo corporativo y un fenómeno creciente del tribalismo urbano (en los términos en que los planteara Michel Maffesoli).

Esta nueva forma de organización es propia de contextos de anomia social resultantes del proceso de atomización propio de la sociedad de masas. La respuesta del individuo se da en forma de agrupaciones basadas en vínculos emocionales, cánones estéticos, rituales compartidos, etc, que logran revivir el sentimiento de pertenencia a un algo compartido y más grande que el sujeto. (Maffesoli:1990). El ciberpunk supo hacer notar la necesidad de una respuesta de este tipo ante la ausencia de un modelo de identificación de tipo organizativo o de parentesco en un mundo atomizado, donde el individuo se ve obligado a buscar rutas

alternativas a la asimilación por parte de un todo ideológico basado únicamente en valores económicos, faltos de una vinculación emotiva entre personas. ¿Qué forma tomarían estas tribus en el escenario de la tecnologización y la extensión del modelo de intercomunicación digital?

Los panteras modernos en *Neuromante* (Gibson 1984) son presentados como un grupo terrorista, pero su imagen responde completamente al fenómeno del tribalismo urbano.

“El líder de los Panteras Modernos, quien se presentó como Lupus Yonderboy, [...] Tenía el pelo rosado. Una selva multicolor de microsofts se erizaba detrás de su oreja izquierda, que era puntiaguda y estaba coronada por más pelos rosados. Le habían modificado las pupilas para que captaran la luz como las de un gato. Case le miró el traje, sobre el que se movían colores y texturas.”⁵

Este tipo de cánones estéticos que entrañan una externalización de los conflictos entre cuerpo y tecnología son igualmente puestos en escena por los Transientes en *Transmetropolitan* (Ellis 1999), sujetos que se someten a cirugía de forma continuada para hacer divergir lo más posible su apariencia del fenotipo humano.

Las bandas de moteros de *Akira* (Ôtomo, 1988) o la nación apache aparece en *Give me Liberty* (Miller 1990) como una clara referencia al actual movimiento indígena, son más ejemplos de esta realidad de fragmentación urbana retratada en el ciberpunk. Ante la perspectiva de ser asimilado como individuo por un sistema macro, los grupos reafirman sus particularidades reinterpretadas a modo local.

⁵ Gibson, W. “Neuromante” Barcelona. Minotauro, 2007. pg. 89.

HACIA UNA NUEVA RELACIÓN HUMANIDAD - TECNOLOGÍA – NATURALEZA

Asistimos en el presente a un proceso de reconfiguración de las fronteras que en la modernidad habían venido delimitando el constructo naturaleza – cultura. Analizaremos este problema en dos niveles: por una parte, la forma en que el modelo productivo (planteado en términos de crecimiento infinito) se apoya en la tradición para reificar la naturaleza y construirla como un *algo* distinto de la sociedad, un algo esencialmente limitado y limitante presto a ser utilizado por el hombre (tomad la tierra y sometedla). Esta idea toma una propiedad singular cuando determinadas fronteras, anteriormente establecidas por meras limitaciones técnicas, van siendo franqueadas por el desarrollo tecnológico, entrando este así en necesario conflicto con algunos planteamientos morales. Por otra parte, analizaremos la forma en que este mismo problema se ejemplifica a nivel individual, disociándose al sujeto humano (entendido como soporte potencial de infinitas posibilidades) del cuerpo (como custodio del ser libre, ligado a la naturaleza y por ello esencialmente limitante).

○ El remanente natural.

La aparición de movimientos como el ecologismo, protección de los animales, etc, vienen a suponer una reacción a lo que se entiende hoy día como una realidad amenazadora: el sistema productivo impone un ritmo de consumo que sobrepasa las posibilidades de reposición del planeta y causa daños irreparables al entorno. La lógica puramente presentista del modelo económico deja fuera de la ecuación el factor *futuro*, y es aquí donde el ciberpunk plantea un paisaje proyectivo consecuencia del panorama actual.

En este futuro, la tecnología se convierte en la única forma de sobrevivir en un medio devastado e inhabitable.

“El cielo sobre el puerto tenía el color de una pantalla de televisor sintonizado en un canal muerto”⁶

Forzando las condiciones de vida, la ingeniería genética y la robótica crean animales, plantas o paisajes reminiscentes de los actuales, los cuales se vieron abocados a la extinción. De esto son ejemplos el licuado de proteínas sintéticas que comen los pasajeros de la nave nodriza en *Matrix* (Wachowski brothers 1999) o de la oveja electrónica que Rick Deckard tiene como mascota en *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (K.Dick 1968). En esta última obra, la devastación ecológica sufrida por el planeta Tierra ha provocado migraciones de las élites pudientes a nuevas colonias en la Luna, mientras que las clases humildes y etnias estigmatizadas se ven obligadas a sobrevivir en las antiguas ciudades.

Como bien sabemos, el recurso de una tecnología paliativa respecto a la devastación medioambiental no es ciencia ficción. El continuo debate sobre la energía nuclear o la aparición sistemática de nuevas investigaciones que dicen mitigar los efectos de la contaminación son muestras de una tendencia perversa: no renunciar nunca al ritmo de

⁶ Con esta expresión descriptiva comenzaba Gibson *Neuromante*, la obra que daría lugar al género.

consumo, emplear la tecnología para tensar más aun el fino hilo del que pende el equilibrio medioambiental, en lugar de plantear cambios en el propio sistema que genera esta situación de sobredependencia destructiva.

Empleo de cultivos con semillas transgénicas para aumentar la producción, vacas tratadas con fármacos para producir más leche... son ejemplos aislados de estrategias comerciales corporativas para aumentar la rentabilidad en un entorno de competencia global, quedando el factor humano o medioambiental fuera de la ecuación de mercado. Por otra parte, la poca repercusión mediática de las investigaciones que revelan la peligrosidad de este tipo de prácticas es una muestra más de lo que venimos diciendo; el proceso de acumulación y expansión de capitales se antepone a cualquier reflexión sobre las condiciones naturales venideras. Los daños ocasionados al medio son manejados en función a intereses determinados o, en cualquier caso, sólo estudiados por una parte del sector crítico cuyas aportaciones quedan fuera de eso a lo que llamamos *opinión pública*, que no versa sino de una selección de temas en base a intereses institucionales, incluyendo y excluyendo lo que es o no conveniente de ser tratado. En el otro extremo del espectro, cada día encontramos en los medios a héroes como Klaus Lackner, geofísico del Centro de Ingeniería de la Tierra de la Universidad de Columbia en Nueva York, que propone un prototipo de árbol sintético con capacidad de absorber mucho más CO₂ que las plantas naturales.

“De las múltiples alternativas que se barajan para influir artificialmente en los procesos climáticos y detener el calentamiento lo que se ha dado en llamar *geoingeniería* el **secuestro de CO₂ de la atmósfera** es la única solución que ha sido tomada en consideración por el Panel Intergubernamental para el Cambio Climático (IPCC) de la ONU.”⁷

Este tipo de planteamiento bien podría haber surgido en la mente creativa de William Gibson al describir el universo de *Neuromante*, sin embargo hablamos de una realidad actual, de la cual se hace incluso una lectura en términos de triunfo científico, de superposición del dominio del hombre sobre las limitaciones de la naturaleza. Cuando el planeta se muestra incapaz de satisfacer las dilatadas demandas de una parte de la población, en lugar de disminuir estas, surgen intentos de reconfigurar los límites físicos por medio de proyectos tecnológicos que parecen operar al margen de todo límite ético. Al hilo de este mismo problema, encontramos en *Matrix* (Wachowski brothers 1999) la imagen de los grandes campos donde se cultivan cuerpos humanos, mantenidos en estado comatoso para extraer de ellos lo que podríamos considerar una plusvalía energética. Si entendemos que hay líneas de investigación en ese sentido financiadas en base a intereses de poder, y atendemos a la facilidad con que se evaden esos principios morales ilustrados en que supuestamente se basa la idea de ciudadanía, cabría preguntarse ¿Hacia dónde se inclina la balanza que separa los constructos éticos referentes la dignidad humana, conservación del entorno, etc, de un ideal de progreso científico material ilimitado constreñido por estos?

Entendiéndolo de esta manera, la literatura ciberpunk ha reflejado situaciones que pueden parecer extremas hoy día, pero que no ofrecen una gran resistencia a la hora de ser relacionadas en gradación con prácticas contemporáneas en cierto modo bastante similares:

⁷ <http://www.publico.es/260210/un-arbol-de-30-metros-para-atrapar-el-co2>

“Miembros de la Universidad China de Hong Kong han conseguido almacenar 90 GB dentro de una bacteria. El sistema se basa en una nueva codificación de los datos, que permite reducir su tamaño de forma espectacular. Tras la reducción del tamaño, los científicos han podido introducir la información en forma de ADN modificado.

La iniciativa no es pionera. En 2001 y 2007 ya se habían producido distintos experimentos donde se pretendía emplear sistemas de almacenamiento biológico. Estos experimentos no tuvieron éxito, pero desde la Universidad China de Hong Kong los destacan como los primeros pasos en la materia.

Para los investigadores la clave está en su sistema de codificación. Los científicos creen que podrían almacenar el equivalente de 2TB en apenas unos gramos de bacterias. Gracias a sus avances confían en que este tipo de almacenamiento pueda ser el futuro. "Creemos que esto podría ser un estándar industrial para la manipulación a gran escala del almacenamiento de datos en las células vivas" han declarado los responsables del proyecto en su página web.

En la presentación de su proyecto, los científicos son muy optimistas sobre las posibilidades de esta innovación en el futuro. Las aplicaciones podrían variar del almacenamiento de contenidos digitales a la inserción de códigos de barras en organismos sintéticos.”⁸

Esta noticia aparecía en los medios no hace mucho, y supone una ejemplificación clave del asunto que pretendemos evidenciar. Pues ¿qué, si no un sistema moral, podría imponer límites no transgredibles a este tipo de prácticas?

El famoso caso Chakrabarty nos puede servir para ilustrar en cierta medida este problema. En 1980, la Corporación General Electric trató de patentar una bacteria modificada genéticamente que tenía la capacidad de degradar el petróleo crudo. Alegando que era un invento propio, tuvo lugar un proceso judicial donde la Oficina de Patentes de los Estados Unidos rechazó la propuesta por tratarse en principio de un organismo vivo, no susceptible de ser registrado como propiedad. El tribunal de apelación finalmente anuló esta decisión y General Electric obtuvo la patente de la bacteria, con el argumento de que esta se parecía más a un producto químico que a un caballo. Siete años más tarde, la Oficina de Patentes estadounidense publicaba el siguiente decreto: “Se puede patentar cualquier cosa que esté viva, excepto un ser humano ya nacido”⁹

Ya hoy se puede hablar de utilización de células vivas para almacenamiento de datos informáticos. En *Ghost in The Shell SAC* (Kamiyama 1999) o en *Give me Liberty* (Miller 1990), aparecen instituciones mentales, totalmente legitimadas, que utilizan las capacidades mentales internos superdotados en estado vegetativo, conectados mediante biohardware a grandes servidores al servicio de determinadas corporaciones. La diferencia puede depender de una progresión diacrónica de cesión de los límites morales.

En cierto momento histórico y en determinadas sociedades que así lo exigen, por causas cuya profundización prolongarían severamente la longitud de este trabajo, el sistema ético sufre una alteración y es reconfigurado con la inclusión de una nueva máxima del tipo “un ser humano no puede servir a otro en condiciones de esclavitud”. Así, pasa a entenderse que determinados trabajos que antes eran desarrollados por personas, ahora deben ser

⁸http://www.cadenaser.com/tecnologia/articulo/cientificos-chinos-logran-almacenar-90-gb-datos-bacteria/serpro/20101126csrsrc_4/Tes

⁹ Citado de “Las Corporaciones: ¿Instituciones o psicópatas?” (Jennifer Abbott y Mark Achbar, 2003)

desarrollados exclusivamente por animales, unas formas de vida inferiores y por tanto susceptibles de ser puestas a disposición de las necesidades humanas. Con el paso del tiempo, en esas mismas sociedades, comienzan a surgir planteamientos morales que problematizan la cuestión de que los animales sean efectivamente formas de vida inferiores, lo cual justifique cualquier abuso o maltrato por parte del ser humano. Extrapolando este desarrollo al ejemplo del experimento chino, nos podemos plantear si este tipo de investigaciones no representan realmente pequeñas conquistas, pequeñas victorias que el mercado obtiene sobre posicionamientos morales cuyas voces van siendo silenciadas. Es decir, lo único que supone un impedimento para estas investigaciones al decidir almacenar datos en bacterias, o experimentar con ratas en lugar de con fetos humanos, es un límite moral. Si ese límite se va diluyendo en pos de la sacralidad del desarrollo científico (o lo que actualmente viene siendo lo mismo, del crecimiento económico) podemos empezar a hablar de un proceso de superposición del ideal de progreso material sobre los anteriores valores éticos. Valores que sólo pueden irse degradando al hallarse fragmentados, desgranados de lo que en momentos anteriores se entendía como una forma holista e integrada de valorar la totalidad de la vida.

Esto, por otra parte, no es nada nuevo. Si de hecho observamos la forma en que históricamente se han venido violando estas supuestas conquistas sociales, lo que observamos es como la modernidad parece únicamente exigir una justificación hipócrita por parte de las élites a la hora de cometer sus abusos. Las ideas ahora conocidas del movimiento feminista, ecologista, abolicionista, obrero, de la misma Ilustración y un largo etcétera, pueden suponer actualmente complicaciones que precisan la complejización de un sistema que antes simplemente encontraba las desigualdades legitimadas, y que ahora se ve obligado a invisibilizar las mismas mediante complicados procesos de elaboración ideológica. Es por ello que planteamos que una voluntad de inversión puede provocar un aumento de la permeabilidad de estos límites morales, baste recordar el progreso científico del doctor Mengele al procurarse un objeto de experimentación en laboratorio mucho más prometedor que cualquier rata o bacteria: seres humanos despojados de cualquier idea de dignidad.

Lejos de querer ver convertido este trabajo en un profético grito alarmista de posibles consecuencias terribles del sistema capitalista, lo que tratamos es de evidenciar como realmente estas situaciones que encontramos en la literatura no son meros ejercicios de imaginación estrafalaria y carentes de significado, sino que representan posibles futuros consecuentes de tendencias actuales. Como decía Sterling en *“Cyberpunk en los noventa”*:

Cualquier cosa que se le pueda hacer a una rata se le puede hacer a un humano. Y podemos hacer casi cualquier cosa a las ratas. Es duro pensar en esto, pero es la verdad. Esto no cambiará con cubrirnos los ojos. Esto es cyberpunk.

En *Jonny Mnemonic* (Longo 1992), el llamado “síndrome del temblor negro” es una enfermedad de la que adolece más de la mitad de la población, producto de la experimentación de una corporación farmacéutica “Pharmacom” con población urbana. Akira (Ôtomo, 1988) narra la historia de un joven pandillero que es secuestrado por una institución financiada por el gobierno e integrado en un programa de investigación con sujetos humanos vivos, siempre de los estratos sociales más bajos.

Estas realidades ejemplifican una reelaboración del binomio naturaleza – cultura. La forma en que los seres humanos entienden la relación entre sociedad, tecnología y entorno se ve sustancialmente alterada en la contemporaneidad, y este problema se refleja en la literatura ciberpunk en forma de un nuevo modo de entender la realidad. Una realidad donde se reconfiguran necesariamente las concepciones en torno a lo natural y lo social¹⁰, ya que la tecnología va progresivamente solapando el territorio del cuerpo y del entorno, contribuyendo a un solapamiento que requiere una adaptación de los constructos culturales referidos a esa disociación entre lo natural y lo social.

Esta es también una consideración curiosa respecto al paisaje futurista y la forma en que las poblaciones lo ocupan, ya que la usual determinación del factor económico en cuanto a la forma en que los grupos habitan los territorios se ve extremada en estos ambientes. A menudo las ciudades aparecen como espacios desolados, caóticos y amenazantes, a la vez que representan la única opción para la vida en los casos de sectores con poco poder adquisitivo. Por el contrario, las élites se aseguran un entorno tecnológico altamente controlado. En *Ergo Proxy* (Murase 2006) el mundo conocido está habitado por una parte en forma de ciudades altamente tecnologizadas (habitadas por linajes descendientes de los antepasados fundadores de las mismas) y por otra de enormes territorios desérticos o devastados donde pequeñas familias o individuos aislados sobreviven a base de la recolección o la caza.

- Nueva consideración de los límites del cuerpo. Ciborgización y posthumanismo.

“la simulación mecánica del cuerpo no protege al hombre con una prótesis de la angustia por ser un híbrido”¹¹

La “Sección 9”, los protagonistas de *Ghost in the Shell* (Oshii 1995), son una sección policial de élite que opera en un Japón futurista. En algunos personajes de este grupo se encuentran encarnados dilemas existenciales propios de la problemática de designar *lo humano* en un mundo donde, cada vez más, la tecnología transgrede los límites de lo hasta entonces considerado perteneciente al mundo de lo natural, en base a un constructo naturaleza – cultura en continua reconfiguración.

Mokoto Kusanagi es la Mayor al mando del equipo. Tras perder su cuerpo casi completo en un accidente, una parte de su cerebro es rescatada e implantada por medios quirúrgicos en un nuevo cuerpo completamente prostético. Tras repetir esta misma operación varias veces, se dice que de su cuerpo original sólo quedan “unas cuantas neuronas”. La naturaleza de este personaje supone revivir un eterno dilema en el plano filosófico-existencial y también moral: dónde establecer los límites del sujeto humano.

A pesar de lo arriesgado de esta afirmación, sostenemos que la diferencia entre el proceso de construcción del cuerpo de un personaje como Mokoto Kusanagi y el de cualquier usuario de implantes artificiales de hoy día es una diferencia de *grado*, pero no de *clase*. Esta es una

¹⁰ Esta distinción que tiene lugar en la modernidad separa esencialmente al hombre de la naturaleza, considerada esta última como algo externo al sujeto, esencialmente determinado y, en consecuencia, contrario al ideal de libertad individual.

¹¹ Le Breton, David “*Antropología del cuerpo y modernidad*” Buenos Aires. Nueva Visión, 2004. Pg. 247.

diferenciación a la que aludiremos en adelante, ya que analíticamente puede ser provechosa para hablar de ciborgización.

La palabra ciborg (cybernetic organism) fue inventada en 1960 por el científico espacial Manfred Clynes, haciendo referencia a la permeabilidad de la membrana de separación entre organismo y mecanismo denotada por los avances de la ingeniería biomédica (marcapasos recargables, articulaciones artificiales para rodilla y cadera). En palabras del historiador David F. Channell:

Cuando uno de estos aparatos mecánicos se convierte en una parte funcional de un humano, resulta más y más difícil decidir si el objeto asimilado es humano o máquina... El ciborg no es sólo una combinación ordinaria de humano y máquina, como una persona que usara una herramienta. El ciborg es una relación particular entre un humano y una máquina en el sentido de que la máquina "necesita funcionar sin conciencia para cooperar con los controles homeostáticos autónomos del propio cuerpo"¹²

A los implantes que podríamos llamar funcionales habría que añadir todas las intervenciones en el campo de la cirugía estética, que permiten extraer partes "sobrantes" y añadir partes sintéticas para elevar la apariencia física dentro del patrón valorativo de *lo bello*. Si podemos reconfigurar nuestro físico, ya sea acorde a una escala de valoración estética o utilitaria, se plantea el problema de dónde establecer los límites humanos, una tarea concerniente al plano de lo moral. A esto le sumamos la crisis de valores de la modernidad, la caída de las grandes metanarrativas que en otro tiempo otorgaron un sentido universal a la vida, y obtenemos la combinación perfecta para un panorama donde el cuerpo es víctima de un reduccionismo que lo percibe como mero soporte material susceptible de cualquier alteración.

"La noción moderna de cuerpo es un efecto de la estructura individualista del campo social, una consecuencia de la ruptura de la solidaridad que mezcla la persona con la colectividad y con el cosmos a través de un tejido de correspondencias en el que todo se sostiene"¹³

El paso del holismo valorativo a un panorama moderno de fragmentación de los valores al que aludía Dumont¹⁴, situaría cualquier concepción del cuerpo en el foro interno del sujeto, en lo concerniente a su capacidad para aplicar un baremo moral individual. Un sujeto construido en base a la sacralización del individuo, que hace primar ante todo la competitividad.

"Cuanto más pierde el cuerpo su valor moral, porque se lo encara como virtualmente diferente del hombre al que encarna, más se incrementa su valor técnico y comercial. [...] Habría sido posible pensar que al menos el cuerpo, el último bastión de la individualidad concreta de los seres humanos, con sus circuitos misteriosos, sus órganos ocultos, su vida secreta, se sustraería al canibalismo económico... los riñones, el corazón, los pulmones y el hígado se convirtieron en mercancías."¹⁵

¹² Dery, Mark *"Velocidad de escape : la cibercultura en el final del siglo"* Madrid. Siruela, 1998 pg. 253

¹³ Le Breton, David *"Antropología del cuerpo y modernidad"* Buenos Aires. Nueva Visión, 2004. Pp. 16,17.

¹⁴ En su obra *"Ensayos sobre el individualismo"* (1987), Louis Dumont situaba el proceso de individualización en el marco de una fragmentación de valores que reduce el holismo valorativo a una situación de valores en gradación.

¹⁵ *Idem* Pp. 219,220.

Si podemos desensamblar un cuerpo para reconstruirlo de nuevo, sustituir miembros y órganos internos por sus equivalentes sintéticos, unir partes originarias de organismos diferentes ¿Dónde situar el límite de la entidad individual? Esto puede no parecer un problema cuando hablamos de un transplante de riñón o de una prótesis aislada, pero, teniendo en cuenta que hay toda una línea de investigación científica orientada al desarrollo de los trasplantes, la robótica, etc, es lícito preguntarse qué pasará cuando las posibilidades materiales no supongan una limitación fáctica para la alteración del cuerpo. La diferencia entre Mokoto Kusanagi, que conserva unas cuantas neuronas, y un usuario de piernas ortopédicas, que conserva el tronco superior, repetimos, es una diferencia de grado. Una diferencia que depende exclusivamente de las capacidades materiales de la tecnología.

Puede parecer una solución otorgar al cerebro la entidad de última fortaleza garante de la personalidad humana, como el órgano depositario de todo lo relativo a la identidad de la persona. Sin embargo, y como veremos a continuación, este argumento parece no suponer una limitación para determinadas líneas de investigación científica

“Es fácilmente imaginable que en el futuro la gente use electrodos autoestimulantes (incluso podría estar de moda) que los haría sexualmente potentes en cualquier momento, que permitiría dormir o permanecer despierto según la necesidad, que disminuiría el apetito si se desea perder peso o estar tranquilo cuando uno siente rabia”¹⁶

Joseph M. Rosen es cirujano en el Centro Médico de Dartmouth-Hitchcock y ha sido descrito como “héroe ciberpunk”. Implantes de nervios artificiales, interfaces hombre-máquina, trasplante de extremidades mediante la inmunosupresión... este doctor desarrolla su investigación en esa línea que parece evocar directamente la narrativa ciberpunk en su forma más pura. Y es que Rosen no tiene problemas en admitir la inspiración que las novelas de William Gibson supusieron a la hora de emprender una carrera en esta dirección

“No había nada en Neuromante que no se pudiese hacer en uno de mis laboratorios con suficiente gente y dinero”, insiste Rosen añadiendo esta cláusula esencial: “si la gente no fuese algo muy crítica y únicamente me diese el dinero y dijera: “hágalo, no se preocupe de si parece delirante o no”. Ya estamos cultivando piel sobre colágeno, estas cosas aparecen en los artículos de Scientific American y muy pronto superaremos Neuromante” [...] Prevé un cambio en las prioridades de la cirugía de reconstrucción y en la biónica que irá desde la recuperación de la funcionalidad y apariencia normales hacia la mejora posthumana.”¹⁷

Injertos cerebrales de chips, reconstrucción de los músculos de las piernas para dar saltos de canguro o su famosa “pterigoplastia toracobraquial por transposición de colgajos musculares” (en otras palabras, alas humanas construidas quirúrgicamente) son sólo algunas de las propuestas de investigación del doctor Rosen. Incluso habla del famoso enchufe cerebral, un elemento recurrente en la literatura ciberpunk que trataremos más adelante. Ya existe, de hecho, un prototipo que utiliza una pequeña cámara de video conectada a un ordenador con electrodos que estimula el lóbulo occipital de forma que podrían hacer a una persona ciega representarse un mundo a base de píxeles lumínicos. Pero para no perdernos en

¹⁶ Packard, Vance, “L’homme remodelé” 1979 pg.56 citado en Le Breton, David “Antropología del cuerpo y modernidad” Buenos Aires. Nueva Visión, 2004. Pg. 243

¹⁷ Dery, Mark “Velocidad de escape : la cibercultura en el final del siglo” Madrid. Siruela, 1998. pg. 312

la infinitud de casos etnográficos con los que podríamos documentar esta cuestión, vamos a pasar directamente a lo que de ello puede deducirse.

Lo que nos interesa de todo esto es el significado, la interpretación que de estos fenómenos hacen los actores sociales; esa interpretación que, dentro de un determinado marco cultural, hace que este tipo de cosas puedan llegar a tener *sentido*. Y es que estamos hablando de transformaciones que afectan radicalmente las concepciones de la naturaleza humana, que alteran la realidad del cuerpo y que, por tanto, no pueden quedar exentas de una fundamentación ideológica que permita su existencia en la praxis.

Para comprender la forma en que ha sido necesario construir un discurso que legitimara la intrusión de la tecnología en el cuerpo humano es necesario remitir a esa separación entre *hombre* y *cuerpo* aludida anteriormente. Le Breton nos habla de ello cuando se refiere a los avances médicos en torno al mundo de los transplantes:

“En nombre de la vida (de acuerdo con la formula consagrada), para salvar la existencia de los enfermos, el mundo occidental inventa una forma inédita de canibalismo. El cuerpo humano, objeto de esta transferencia, está ahí como un especie de alter ego del hombre: sigue siendo signo del hombre pero no es totalmente el hombre en la medida en que se vuelven legítimas empresas que se considerarían inaceptables si fuesen realizadas sobre un hombre y no sobre un cuerpo disociado”¹⁸

Al hilo de estas interesantes reflexiones, Le Breton ilustra la cuestión con el caso de A. Milhaud, un médico francés que trató de justificar ante el Comité Nacional de Ética sus pruebas con enfermos comatosos utilizando argumentos económicos (costo elevado de la hospitalización del enfermo en estado vegetativo crónico), refiriéndose a ellos como “modelos humanos casi perfectos que constituyen intermediarios entre el animal y el hombre” (2004:227). Dentro de esta concepción que disocia totalmente al hombre de su cuerpo se entiende el elemento recurrente de la ciborgización¹⁹ en la literatura ciberpunk. Un proceso que toma sentido cuando la tecnología se sacraliza y en pos del progreso de la misma cede terreno la moral.

La criogenización de cabezas, una práctica que podría ser inconcebible si no se entiende dentro de esa nueva concepción mecanicista y utilitaria del cuerpo es retratada en el episodio “*De nuevo en la calle*” *Transmetropolitan* (Ellis 1999), que comienza con la historia de Mary. Esta es una mujer que se inscribió en un programa de criogenización en la “Fundación Ryley para la extensión de la vida”. Cuando despierta en el futuro, ve satisfecha esa expectativa que encierra este fenómeno, congelar una cabeza en aras de la inmortalidad del yo, como sujeto físico y ahora como eterno soporte consumidor. Ese es el modo definitivo de evasión de una muerte hecha tabú a causa de una idea ficticia de perdurabilidad. La historia de este personaje, por otra parte, encarna el dilema básico de toda novela ciberpunk ¿de verdad será agradable el futuro? Lo que Mary encuentra es algo muy distinto de sus expectativas primarias.

¹⁸ Le Breton, David “*Antropología del cuerpo y modernidad*” Buenos Aires. Nueva Visión, 2004. pg. 221

¹⁹ Por extensión, usaremos el término ciborgización para referir al proceso mediante el cual el cuerpo es reconstruido mediante aplicación de medios tecnológicos, sea el mecanismo finalmente unido o no al propio cuerpo. En cualquiera de los casos, es necesaria la mediación de la tecnología (entendida dentro de la tradición científica occidental) para construir un nuevo tipo de cuerpo fruto de la integración de mecanismo y organismo. Donna Haraway afirmaba en 1985 “todos somos ciborgs”, refiriéndose al híbrido humano resultante de la centralidad del elemento tecnológico en sociedad (1991).

Este ejemplo tiene también una dimensión que podemos relacionar con Megatech, una corporación dedicada a la fabricación de piezas para cuerpos prostéticos en *Ghost in the Shell* (Oshii, 1995). Cuando el cuerpo es separado de la persona y concebido como un mero soporte físico desmontable, como un valor comercializable, queda sujeto a ser privatizado por agentes comerciales (algo que también sucede ya en nuestro presente). La población no depende ya de Megatech en tanto que provisor de determinados bienes de consumo. Ahora se trata de una empresa que controla los cuerpos del modo más explícito, que fabrica o repara los recambios necesarios para el funcionamiento de un cuerpo alterado y consumible. Del mismo modo la Fundación Ryley es realmente *dueña* de esos grotescos depósitos llenos de cabezas congeladas. Esta puede ser la consumación definitiva y más evidente de la idea foucaultiana de biopoder.

“La unidad humana está fragmentada, la vida toma las apariencias de un poder mecánico. El cuerpo, fraccionado en sus componentes, cae bajo la ley de la convertibilidad y el intercambio generalizado tanto más fácilmente cuanto más se le oculta la cuestión antropológica. Cada sujeto se ve promovido, sea donante o receptor, al rango de una prótesis potencial, de acuerdo con las circunstancias. Lo que se reforma permanentemente es nuestra concepción del hombre. El cuerpo, desde esta perspectiva, ya no es más el rostro de la identidad humana sino una colección de órganos, una posesión, una especie de vehículo al que el hombre utiliza y cuyas piezas son intercambiables”.²⁰

También es necesario hacer una diferenciación entre *técnica* y *tecnología*, para entender cómo la complejización de una práctica ancestral como es alterar el cuerpo acaba por entenderse necesariamente bajo esta disociación entre físico y persona.

Es cierto que la etnografía, la historia y la arqueología han aportado evidencias de cómo los seres humanos han usado y usan determinadas técnicas para hacer visible la cultura a través del cuerpo: tatuajes, escarificaciones, amputaciones rituales... Sin embargo, estamos actualmente en un momento sin precedentes en la historia, un momento en el que es la tecnología la que ocupa ese lugar, entendida como una estructura sistematizada de conocimientos y procedimientos científicos que subsumen a la técnica cuando ha de ser aplicada sobre el cuerpo. Llegados a este punto de la contemporaneidad, podemos establecer una analogía entre esa aplicación arcaica de la técnica sobre el cuerpo y este proceso actual que llamamos ciborgización. El punto en que ambas prácticas confluyen es en que finalmente es un elemento cultural el que se evidencia a través del cuerpo, aunque sea mediante procedimientos divergentes en cuanto a su complejidad. El maorí o el nativo neozelandés muestran su pertenencia al grupo cultural mediante la exhibición de tatuajes en su cuerpo y, del mismo modo, el occidental puede lucir un físico esbelto o funcional modificado quirúrgicamente. Con ello muestra su pertenencia a una sociedad que ha trascendido los límites impuestos por la naturaleza (percibida como algo externo al sujeto atomizado), una sociedad donde cada uno puede construirse a sí mismo a imagen y semejanza del canon de belleza imperante, a imagen de su Dios.

Tenemos que entender la forma en que esto se articula con ideales sacralizados de belleza, juventud, individuo, tecnología, ciencia y progreso, para comprender cómo el cuerpo intervenido se convierte en un símbolo de supremacía. Y es que en este cuerpo se evidencian todas las sacralidades de la contemporaneidad, es un símbolo caminante donde queda

²⁰ Le Breton, David “*Antropología del cuerpo y modernidad*” Buenos Aires. Nueva Visión, 2004. pp. 221,222.

encarnados los mitos del progreso y la belleza. Al final estaríamos nuevamente frente a una forma de biopoder, ya que son las estructuras de dominación las que imponen estos cánones (que Mark Dery llama posthumanos) y se manifiestan a través del físico, revelando finalmente la estrecha relación que guarda esa nueva concepción del cuerpo con la capacidad de consumo del sujeto.

Dentro de esta problemática habría infinitud de elementos interesantes que no podremos pararnos a contemplar aquí en profundidad, pero intentaremos dar unas pinceladas de cómo entendemos que se articulan estas nuevas concepciones sobre el cuerpo con elementos como el género o la clase social, y qué ha dicho sobre ello la literatura ciberpunk.

En cuanto al género, es cierto que desde la crítica feminista autoras como Naomi Wolf o Donna Haraway, han tratado en profundidad (desde puntos de vista en cierto modo divergentes) la forma en que se evidencian estas nuevas concepciones en el cuerpo de las mujeres:

“...de ahora en adelante la tecnología permite al ideal hacer aquello con lo que siempre había soñado: abandonar completamente el cuerpo femenino para metamorfosear sus clones en el espacio. La mujer humana ya no es la referencia. El ideal se ha vuelto al fin completamente inhumano... cincuenta millones de americanos ven el concurso de Miss América por televisión; en 1989, cinco de las candidatas... habían sido reconstruidas por un único cirujano de Arkansas. Las mujeres se comparan, y los hombres las comparan, con una nueva raza de no-mujeres híbridas”²¹

Un ejemplo etnográfico curioso, por llamarlo de alguna manera, es el de la francesa Mireille Suzanne Francette Porte, autodenominada Santa Orlan. Este personaje protagoniza un show mediático consistente en la retransmisión de intervenciones quirúrgicas por televisión e internet. Orlan se somete a operaciones con anestesia local, mientras va respondiendo las llamadas de televidentes o contestando mensajes. El show comienza con la recreación por medios digitales de una imagen del “cuerpo perfecto” y termina cuando, tras infinitud de programas e intervenciones, el cuerpo de Orlan se transmuta por completo en esa misma imagen. Cuando declara cosas como “he donado mi cuerpo al arte” o “pararé mi obra cuando sea lo más parecida posible al retrato robot electrónico” se evidencia por completo esta nueva concepción del cuerpo de la que venimos hablando. Una auto-objetivación donde, el cuerpo es equiparado a una escultura, “mi obra”, una cáscara moldeable.

Con el establecimiento de estos nuevos cánones de perfección física, inaccesibles sin mediación tecnológica, surge inevitablemente una cuestión que el ciberpunk trató desde sus principios. Nos referimos al hecho de que esta nueva visión estética suponga de algún modo la privatización de la belleza en manos de las clases pudientes, algo que, por otra parte, no es nada nuevo.

Cuando el ideal de belleza se vuelve *posthumano*, o se plantean posibilidades de mejora de las capacidades físicas mediante intervención tecnológica, nos encontramos con ese elemento separador de índole económica que desde antiguo ha emparentado a la sociedad de clases con formas anteriores de estratificación. Como ya sabemos, el acceso a este tipo de actividades queda regulado mediante la imposición de tasas económicas elevadas, o dicho de

²¹ Wolf, Naomi “*The Beauty Myth: How Images of Beauty Are Used Against Women*” Nueva York, William Morrow, 1991 pp. 82-83 citado en Dery, Mark “*Velocidad de escape : la cibercultura en el final del siglo*” Madrid. Siruela, 1998 pg. 266.

una forma más prosaica: sólo habrá posthumanismo para el que pueda pagarlo. Es más, una observación histórica de los cánones del cuerpo en nuestra sociedad sugiere la idea de que las analogías entre belleza y élites sociales no son algo nuevo. Del mismo modo que las *Tres Gracias* de Rubens presentaban un cuerpo femenino inasequible para la mujer campesina del siglo XVII, hoy día los rostros de Hollywood evocan un canon de juventud estática y belleza perenne completamente irreal, sólo accesible para segmentos sociales con una capacidad adquisitiva considerable.

Los paisajes ciberpunk han reflejado en ocasiones esta tesitura del acceso restringido a la tecnología del cuerpo por el baremo económico. Las clínicas de manipulación del ADN en *Gattaca* (Niccol 1997), donde las madres embarazadas de las clases pudientes se someten a tratamientos médicos especiales para que sus hijos nazcan sin enfermedades o con aptitudes físicas y mentales superdesarrolladas, son un ejemplo de ello. Esto supone más tarde un elemento de estratificación social: en base a un supuesto prisma meritocrático, son los individuos más aptos los que ocupan los puestos socialmente relevantes, mientras que el resto constituye una amplia base social con acceso restringido a los recursos y preparada para desarrollar los trabajos más indeseables.²²

Del mismo modo, en la eterna *Neuromante* (Gibson 1984):

“Julius Deane tenía ciento treinta y cinco años; una fortuna semanal en sueros y hormonas le alteraba asiduamente el metabolismo. Su principal seguro contra el envejecimiento era un peregrinaje anual a Tokio, donde cirujanos genéticos reprogramaban el código de su ADN, un procedimiento inasequible en Chiba”²³

Esto no significa que el ciberpunk plantee la ciborgización como un fenómeno privativo de las clases pudientes. Por el contrario, Gibson y otros visionarios como Warren Ellis imaginaron un futuro donde la ciborgización sería una corriente moneda de cambio, ya que la libre circulación de conocimiento a través del ciberespacio y el acceso a materiales baratos, residuos o chatarra, posibilitarían a la población la incorporación de una forma particular a esa nueva carrera por la alteración del cuerpo. Esta forma particular se suele revelar como sucia, desagradable y mugrienta, frente a la exquisitez pulcra y refinada del cuerpo de las élites.

Comenzamos este capítulo hablando de la Mayor Mokoto Kusanagi, y vamos a terminar con otro personaje de la misma obra, Togusa. En medio de un super-equipo de agentes de élite integrado por humanos ciborgizados con sus capacidades hiperdesarrolladas tecnológicamente, Togusa es el único que conserva su cuerpo intacto. Su capacidad de combate en este contexto es prácticamente nula, además de no poder conectarse al ciberespacio ni tener acceso a bases de datos o comunicación continua con el resto del equipo,

²² Esto refiere a la cuestión de la pertenencia heredada a un estrato social en una sociedad de clases de movilidad supuestamente abierta. A modo del Antiguo Régimen, aunque por un procedimiento diferente, el contexto en que el individuo desarrolla su vida tiende a perpetuar su posición dentro de la estructura de clases. Mientras, el discurso meritocrático tiende a invisibilizar esta cuestión con el argumento de que la aptitud para ocupar determinados puestos en sociedad está inscrita en la naturaleza propia de los sujetos: en su capacidad de trabajo, su preparación, su capacidad para desenvolverse en el mercado de trabajo, etc. El hecho de que esta perpetuación de las desigualdades no evoque una estructura explícitamente cerrada, sino que se sostenga en base a un marco ideológico legitimador fundado en mitos como la meritocracia o la idea de la promoción social, parece que pueda aproximarnos a la razón de que el nivel de concienciación y reacción social sea muy reducido.

²³ Gibson, William. *“Neuromante”* Barcelona. Minotauro, 2007 pg.22

y a pesar de ello es uno de los miembros clave del equipo. Esto se debe a que, al conservar por completo su *humanidad*, es el único capaz de contemplar la variable de la *imprevisión*, un factor inabordable en su totalidad para un mecanismo cibernético. La reacción social a la tecnologización mediante posicionamientos que reivindican la pureza del cuerpo o lo genuino del humano puro es también un elemento recurrente en estas obras. Así aparece el *Frente Humano* en *Transmetropolitan* (Ellis 1999) un colectivo que reivindica un esencialismo respecto del cuerpo y propone la eliminación de todo tipo de implante. Durante la trama, aparecen varias veces llevando a cabo ataques organizados contra clínicas de ciborgización, o contra figuras públicas con cuerpos alterados. Como ya veníamos diciendo, al igual que en la modernidad, en el ciberpunk el eje de la vida social está en las tensiones existentes entre movimientos globales y reacciones locales.

EL CIBERESPACIO, UNIVERSALIDAD SIN TOTALIZACIÓN

Con *Neuromante* (1984) William Gibson acuñaba el término *ciberspacio*, captando la significación de lo que hoy día se ha convertido en una realidad de dimensiones inconmensurables. Hablamos de un momento en que internet era todavía un embrión, un proyecto naciente que apenas comenzaba su escalada por la centralidad en la cosmovisión occidental. La forma en que este fenómeno alteraría sustancialmente el modo de construir el sentido en la contemporaneidad fue vislumbrada por Gibson, que supo reflejarlo en forma de no sólo un espacio comunicativo, sino una verdadera realidad contextual que influiría en el modo de percibir el mundo, el “ahí que no está ahí”. En estos mismos años, desde las ciencias sociales se empezaba a hacer necesaria la construcción de un campo de estudio basado en este nuevo reino contextual, productor de *sentidos*, que en poco tiempo iba obteniendo una relevancia incuestionable en la vida. Había que empezar a hablar de la *cibercultura*.

Una de las particularidades más importantes de este fenómeno es la gran velocidad a la que se producen los cambios, hablamos del reino de lo mutable e inestable, de lo incontable, de lo esencialmente amorfo. Esto se debe a una característica definitoria del ciberespacio: la ausencia de un centro, de un eje que otorgue una coherencia común a la gran cantidad de realidades discursivas que se encuentran diseminadas por la red. Es por ello que Pierre Lévy se refiere a la cibercultura como una “universalidad sin totalidad”, tomando este hecho como el rasgo básico definitorio del ciberespacio. La habitual manera de representar la red es justamente la de una multiplicidad de nodos conectados entre sí por aristas o arcos, lo cual contraría ese principio redistributivo de los sistemas totalizadores donde todo supuesto emana de un centro, o bien es necesariamente puesto bajo juicio del mismo antes de ser validado. Ya no hay censura, ya no hay libro de estilo.

Este grado extremo de descentralización no significa que no surjan nuevas formas de dominación, nuevas configuraciones de las relaciones de poder, reelaboraciones de las desigualdades de género, etc. Incluso nuevos referentes de autoridad que pretendan monopolizar el control de la información contenida en la red. El documental “El mundo según google” pone de manifiesto el peligro subyacente al hecho de que una entidad como Google actúe como intermediario mayoritario de los flujos de información, contando con una cuota de mercado del 98% en España. Estas y otras problemáticas eran representadas ya en los 80 por Gibson, que imaginaba un ciberespacio al que el individuo accedía mediante la proyección de un alter ego digitalizado, a menudo por mediación de implantes tecnológicos o algún tipo de droga. Este otro espacio no se contemplaba ya bajo el prisma que separa lo real de lo virtual, sino como una suerte de realidad vivida en igualdad de condiciones e importancia a cualquier experiencia orgánica. Cibersexo, relaciones con entidades virtuales sin su correspondiente en el mundo, terrorismo o espionaje virtual aparecían en *Neuromante* como verdaderos ejercicios imaginativos, pero hoy ya forman parte de nuestro ideario cotidiano.

La irrupción de esta otra realidad en la manera de concebir el mundo juega un papel crucial en eso a lo que algunos autores se han referido como proceso de desterritorialización

de la contemporaneidad, es decir, el desdibujamiento sistemático de los límites físicos que antes conformaban una concepción del espacio circunscrito a lo más próximo.

- Desterritorialización.

Lo que ha venido en llamarse era de la información constituye una nueva forma de imaginarse los límites geográficos del planeta. La red es en sí un entramado global, un sistema de comunicación que posibilita a los usuarios entablar relación con puntos separados por grandes extensiones de espacio físico, sin que ello suponga una limitación para el desarrollo de la comunicación. Esto supone necesariamente un replanteamiento de las redes relacionales en un mundo interconectado²⁴, donde se dan de forma simultánea interacciones cara a cara y mediadas por la tecnología comunicacional.

En *Lain* (Nakamura, 1988), *Neuromante* (Gibson, 1984), o *Jonny mnemonic* (Longo, 1992) los individuos se desenvuelven en el ciberespacio mediante una representación virtual de sí mismos que puede desintegrarse y reintegrarse para dar saltos instantáneos de un punto a otro. Esto puede parecer una metáfora algo romántica de la forma en que hoy accedemos a la red, desde una concepción que postulara que toda acción desarrollada en el ciberespacio se da siempre en base a continuas referencias al sujeto real, al individuo sentado en la silla.

Desde nuestro enfoque antropológico partimos de que ese supuesto sujeto “real” ya proyecta una imagen de su propio yo (para sí y para el resto), construida culturalmente. Por tanto, actualmente, cuando hay casos en los que las comunicaciones virtuales se pueden dar con más frecuencia que las relaciones cara a cara, cabe preguntarse si ese yo tan puramente abstracto no puede ser proyectado en el ciberespacio con la misma fuerza que en el plano social más puramente físico. El síndrome de Hikikomori, jóvenes que huyen de la presión competitiva de la vida social para aislarse por completo en una habitación, puede constituir un claro ejemplo. El ordenador se ve así convertido en el único nexo con una ciber-vida social, y el sujeto puede empezar a pensarse a sí mismo más en términos de entidad virtual, de habitante del ciberespacio, que de ciudadano de un país o integrante de un grupo de parentesco.

Otro caso curioso referido a este tema es el caso de los juegos online. Hablamos de un espacio concreto, de un mapa geográfico con entornos generados virtualmente dentro de los cuales el sujeto puede desenvolverse encarnando a un personaje creado a su gusto. Evidentemente, estos espacios son productos privados, propiedad de empresas que no sufren ningún tipo de crisis existencial a la hora de discernir lo virtual del dinero efectivo²⁵. Mediante el pago de cuotas mensuales el usuario puede acceder a estos entornos, interactuar con otros usuarios, ver como su personaje va sufriendo transformaciones durante su ciclo vital, etc. El grado de identificación del individuo con este *alter ego* del ciberespacio puede dar lugar a ese

²⁴ No conviene perder de vista que el acceso a internet hoy sigue estando restringido a una parte de la población. Si tenemos en cuenta que más de la mitad de la población mundial nunca ha hecho una llamada telefónica, podemos comprender el peligro de hablar de globalidad en base a características propias de lo que podríamos considerar una particularidad local cuantitativamente minoritaria, aunque a nivel ideológico se constituya como el grupo mayoritario garante de toda humanidad.

²⁵ El dinero es un medio simbólico para el intercambio de bienes, hoy día puramente virtualizado, por lo cual la gradación de importancia entre moneda oficial y moneda del juego dependerá únicamente del valor subjetivo que confirmamos al tipo de bienes que podamos adquirir con cada una de ellas.

solapamiento que venimos refiriendo cuando el número de horas vividas en el juego es superior al tiempo invertido en hacer vida en sociedad.

“Conozco a una persona que pasa horas al día encarnando un personaje fantástico que parece “un cruce entre Thorin Oakenshield y el Principito”, y es arquitecto y profesor, y tiene algo de mago, y vive en una colonia espacial imaginaria. De día, David es un economista especializado en energía en Boulder (Colorado) y es padre de tres hijos; de noche, es Spark de la ciudad de Ciberión, un lugar en el que sólo atiende al nombre de Polinizador”²⁶

○ La disociación entre cuerpo y yo digital.

Como ya hemos visto, el ciberespacio tiene la potencialidad de poder ofrecernos una estructura presta a ser rellenada de atributos conformadores de una nueva personalidad. No son pocos los autores que han escrito sobre este fenómeno. Los llamados utopistas cibernéticos directamente han conferido a la red un potencial liberador de constricciones materiales que posibilitará a las personas el poder hacerse a sí mismas y disfrutar en un mundo carente de toda limitación:

“En la realidad artificial definitiva, la apariencia física podrá conformarse en su totalidad. [...] Será muy instructivo comprobar cómo la transformación de los atributos físicos altera la interacción con otras personas. No sólo los demás podrán tratarnos de modo diferente, sino que nosotros también podremos sorprendernos tratándolos a ellos de modo distinto”²⁷

Esta idea aparece en el ciberpunk ligada a las concepciones postmodernas del cuerpo de las que hablamos anteriormente. Se extrema la disociación entre un yo esencialmente ilimitado, libre de volar por el ciberespacio, y un cuerpo que no hace sino impedir ese libre fluir. Case, el protagonista de *Neuromante*, es en cierto momento sometido a una intervención médica que imposibilitaría su acceso al ciberespacio para siempre. Lo cual le conduce a pensarse como un preso de su propio cuerpo.

“Operaba en un estado adrenalínico alto y casi permanente, un derivado de juventud y destreza, conectado a una consola de ciberespacio hecha por encargo que proyectaba su incorpórea conciencia en la alucinación consensual que era la matriz [...]”

Para Case, que vivía para la inmaterial exultación del ciberespacio, fue la Caída. En los bares que frecuentaba como vaquero estrella, la actitud distinguida implicaba un cierto y desafectado desdén por el cuerpo. El cuerpo era carne. Case cayó en la prisión de su propia carne”²⁸

Este dilema es el que lleva a Max Renn, protagonista de *Videodrome* (Cronenberg 1983) a consumir la idea de trascender sus limitaciones físicas para flotar definitiva y eternamente en el ciberespacio del video. “Larga vida a la carne nueva” son sus últimas palabras antes de suicidarse.

Los habitantes del mundo cibernético suelen ser, por tanto, representados como individuos puramente virtuales. No existen en tanto que proyecciones de un cuerpo, sino

²⁶ Rheingold, Howard (1994:147) citado en E. Aarseth, J.E. Adell, et al. “Literatura y cibercultura” Madrid. Arco-Libros, 2004. Pg.206.

²⁷ Ídem Pg.206.

²⁸ Gibson, W. “Neuromante” Barcelona. Minotauro, 2007. Pg. 14.

como entidades virtuales que pueden llegar incluso a extinguir ese lazo mantenido con el soporte físico. El Titiritero en *Ghost in the Shell*, o Wintermute en *Neuromante*, son entidades individuales compuestas de información que existen en el ciberespacio de forma autónoma.

Esta clase de personajes confieren a su vez un halo de misticismo a esta “alucinación consensual”, que ha venido representándose como un mundo lumínico y fugaz, caótico, de sensaciones fuertes pero efímeras, y plagado de misteriosas presencias. A modo de la mística de los viajes astrales, el individuo accede mediante la proyección de su otro yo (representado como una forma etérea) a ese otro plano de existencia, la matriz²⁹, un mundo más ligado a lo espiritual que a las limitaciones y banalidades de la carne. Es este aspecto enigmático conferido a los territorios virtuales los que llevaron a algunos autores a establecer esa analogía entre ciberespacio y planos de conciencia alterada

“El ciberespacio puede entenderse como una extensión, algunos dirán que una extensión inevitable, de nuestra capacidad y necesidad ancestrales de vivir en la ficción, de vivir con poder o con iluminación en otros planos míticos”³⁰

En *Conde Cero y Mona Lisa Acelerada* (que completan junto con *Neuromante* la llamada “trilogía del Ensanche” de W. Gibson) aparecen representados los Loa como habitantes del ciberespacio. Deidades del vudú que sirven de intermediarios entre los hombres y Bondye (el regente del mundo sobrenatural) toman entidad en la matriz, entendiéndose que las construcciones ideáticas de la humanidad pueden llegar a adquirir forma autónoma en este mundo de la información.

Al hilo de la mística de los viajes extracorpóreos, el ciberpunk ha reproducido a menudo la idea de la descorporeización por medio de la ingestión de determinadas sustancias químicas (en referencia a los cultos chamánicos del peyote, San Pedro o la ayahuasca entre algunos pueblos de América Latina) o mediante la utilización de biohardware que conecta al sujeto a la matriz (el famoso enchufe medular de *Matrix* o la consola de *Neuromante*, vienen a establecer una analogía entre cuerpo/hardware – espíritu/software). La imagen del implante cerebral cibernético es uno de esos elementos siempre presentes en la literatura ciberpunk, algo que hay que relacionar con las anteriores reflexiones en torno a la relación cuerpo y tecnología. En *Matrix*, todo el equipo de Morfeo lleva enchufes implantados en la médula, mediante los cuales acceden al programa de Matrix utilizando un cable (a modo de una rudimentaria conexión a internet, donde el cuerpo es el módem y el individuo proyectado se conforma exclusivamente de información medida en kilobytes). En *Existenz* (Cronenberg 1999), la participación en juegos online se lleva a cabo mediante un enchufe en la espina dorsal que directamente estimula el cerebro para recrear sensaciones. Los ciborgs de *Ghost in the Shell* utilizan implantes intracraneales para tener contacto a través de redes encriptadas en todo momento. Totalmente disociados del cuerpo, estos viajeros (o habitantes) del ciberespacio ven así amplificadas sus potencialidades al entrar a formar parte de la realidad sin constricciones.

²⁹ Del latín “mater”: materia o útero. El lugar del que todo emana y al que todo vuelve.

³⁰ Michael Benedikt, “Introduction”, en Benedikt 1991, pg.6 citado en E. Aarseth, J.E. Adell, et al. “Literatura y cibercultura” Madrid. Arco-Libros, 2004. Pg.206.

Es interesante ver cómo, ya en 1962, el filósofo canadiense Marshal McLuhan empezaba a contemplar en sus reflexiones las nuevas tecnologías de la comunicación como extensiones de los sentidos humanos y del sujeto en general. En 1988 se publicaba póstumamente su obra *“Las leyes de los medios”* donde se aventuraba a establecer cuatro leyes generales que rigen según él las tecnologías de la información

“Primera ley, o ley de la extensión: Cada tecnología extiende o amplifica algún órgano o facultad del usuario.

Segunda ley, o ley de la caducidad: Dado que hay un equilibrio en la sensibilidad, cuando un área de la experiencia se intensifica o eleva, otra queda disminuida o bloqueada.

Tercera ley, o ley de la recuperación: Todo medio recupera algo previamente obsoleto.

*Cuarta ley, o ley de la reversión: Cada forma, llevada al límite de su potencial, invierte sus características y se transforma en algo nuevo.”*³¹

Este “equilibrio en la sensibilidad” se manifiesta de forma explícita en una reducción de la atención a los estímulos sensitivos del mundo externo. A menudo el usuario de juegos online puede perder la noción del tiempo, o contestar “sí” o “no” a preguntas que no contemplan esas opciones de respuesta.

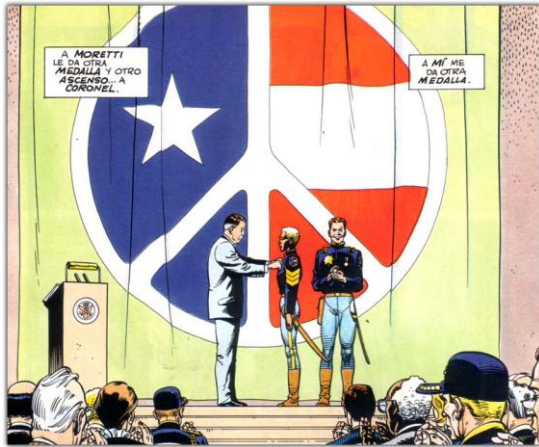
Las historias de *Neuromante* (Gibson 1984) o *Ghost in the Shell* (Oshii 1995) terminan efectivamente con la consumación de eso que McLuhan contemplara como ley de la reversión. El desarrollo y complejización de masas ingentes de información acabaría dando lugar a entidades virtuales (Wintermute en la obra de Gibson y El Titiritero en la de Oshii) que finalmente se afanarían en fusionarse con algún elemento del mundo real para lograr una existencia plena en ambos niveles de realidad.

*“¿Y a dónde va la recién nacida desde aquí? La red es vasta e infinita”*³²

³¹ Citado de Piscitelli, Alejandro *“Internet, la imprenta del siglo XXI”* Barcelona. Gedisa, 2005. Pg. 121.

³² Así terminaba la obra de Oshii *Ghost in the Shell*, tras fusionarse la entidad virtual conocida como el Titiritero con la personalidad de la Mayor Mokoto Kusanagi.

ANEXOS



La teniente Martha Washington es condecorada en “Give Me Liberty” de Frank Miller, tras haber vuelto de la guerra por la selva amazónica contra el ejército de una gran corporación dedicada a la comida rápida. De fondo, observamos la insignia de PAX, una milicia “pacificadora” que ha reconvertido la bandera de unos Estados Unidos sumidos en el caos en una fusión del símbolo hippie con la antigua bandera.

En esta obra, los movimientos identitarios se dan en dos sentidos: reacción local a la dominación de PAX, o completa identificación con el símbolo hegemónico.



Diferentes representaciones del acceso físico mediante bio – hardware al ciberespacio.



El artista Rene Menn ilustra la consumación del proceso de atomización en clave ciberpunk, retratando a esta niña consumiéndose en su propia soledad desprovista de toda dignidad. Unido a una concepción utilitarista del cuerpo, el individualismo reduce este a la condición de mero objeto, de soporte físico para la relación producción – consumo. Cual engranaje dentro de una gran maquinaria, cuando deja de ser funcional para el sistema es susceptible de ser empaquetado y, como cualquier otro residuo, tirado a la basura.

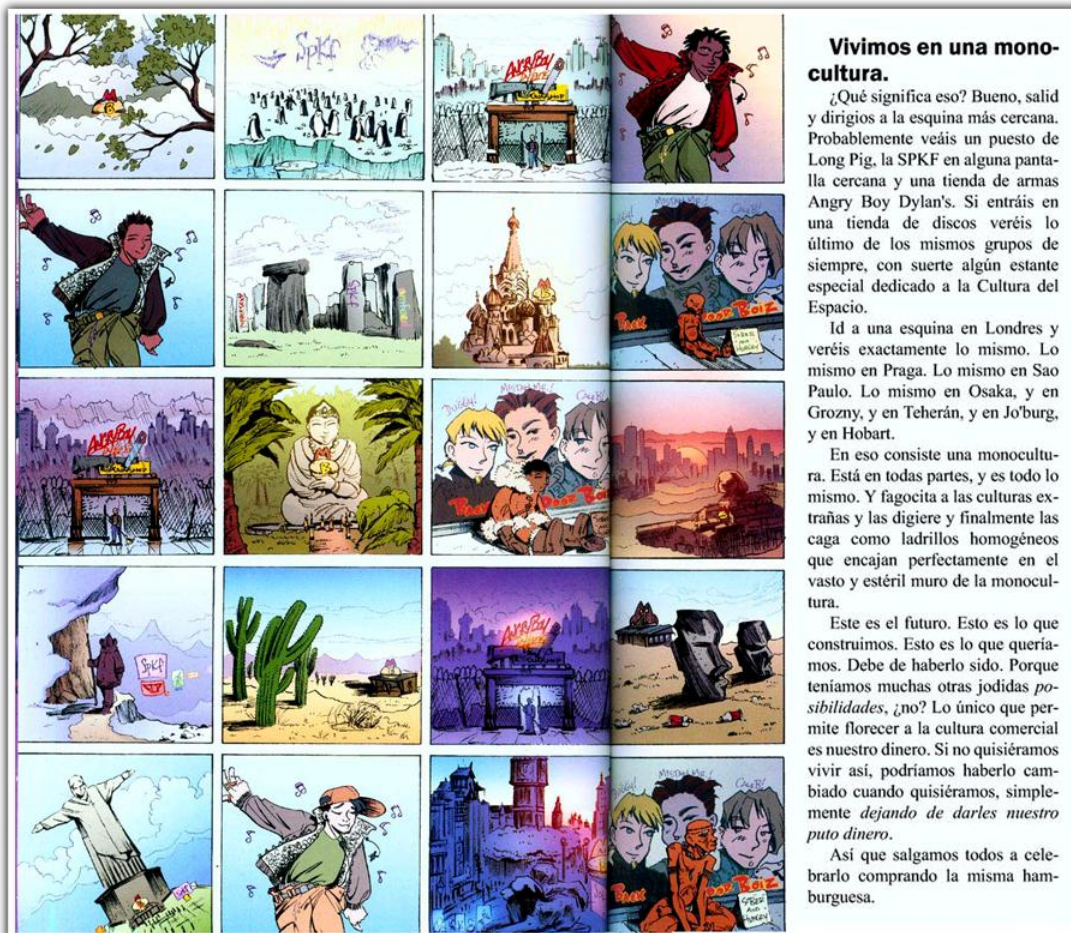


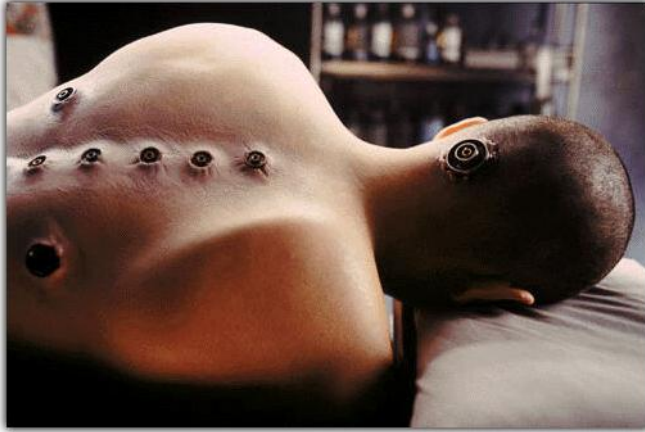
Ilustración al columnista Spider Jerusalem en "Transmetropolitan" de Warren Ellis. Esta obra, una de las más significativas del llamado post – cyberpunk, proyecta al futuro el fenómeno de la globalización del mercado y la imposición de imágenes de marca.



Ejemplos de lo que hemos llamado ciborgización en el sentido más explícito. El desarrollo de la tecnología de los implantes se produce a una velocidad vertiginosa y permite cada día la restitución de miembros por sus equivalentes mecánicos, resultando en un organismo híbrido cuerpo/máquina.



Debajo, los famosos implantes medulares de *Matrix*. A la derecha, una muestra del extendido arte del llamado tatuaje biónico, en cierto modo una manifestación del sentir a ese resultante híbrido del que hablaba Donna Haraway.



Podemos observar a la izquierda el contrapunto que supone la recreación del paisaje urbano en el ciberpunk. Arriba, la ciudad tecnologizada de ensueño, el definitivo paisaje urbanita ultrafuncional de la abundancia absoluta. Seguidamente, del aspecto oscuro y mugriento de los suburbios en *Blade Runner*.



La idea del canon posthumano se evidencia con esta clase de imágenes de consumo. La manipulación informática permite la recreación de entornos impolutos, sin imperfecciones ni asimetrías, dando lugar a esta clase de rostros puramente sintéticos.

BIBLIOGRAFÍA

Textos académicos:

- Baudrillard, Jean *"El sistema de los objetos"* México. Siglo veintiuno, 1979
- Dery, Mark *"Velocidad de escape: la cibercultura en el final del siglo"* Madrid. Siruela, 1998
- Dumont, Louis *"Ensayos sobre el individualismo: una perspectiva antropológica sobre la ideología moderna"* Madrid. Alianza, 1987
- Haraway, Donna Jeanne *"Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinvención de la naturaleza"* Madrid. Cátedra, 1995
- Le Breton, David *"Antropología del cuerpo y modernidad"* Buenos Aires. Nueva Visión, 2004
- Lévy, Pierre *"Cibercultura, La cultura de la sociedad digital"* Barcelona. Anthropos, 2007
- Maffesoli, Michel. *"El tiempo de las tribus: el declive del individualismo en las sociedades de masas"* Barcelona. Icaria, 1990
- Piscitelli, Alejandro *"Internet, la imprenta del siglo XXI"* Barcelona. Gedisa, 2005
- Robins, Kevin en: E. Aarseth, J.E. Adell, et al. *"Literatura y cibercultura"* Madrid. Arco-Libros, 2004
- Schumacher, E. F. *"Lo pequeño es hermoso"* Barcelona. Orbis, 1983
- Vargas Cetina, Gabriela *"La asociación efímera. Repensando el concepto de comunidad desde la literatura cyberpunk"* Facultad de Ciencias Antropológicas. Universidad Autónoma de Yucatán. *Cuadernos de Bioética* 11. Sección Doctrina, 2004

Obras literarias:

- Ellis, Warren *"Transmetropolitan"* Barcelona. Norma, 1999
- Gibson, William *"Conde Cero"* Barcelona. Minotauro, 2008 (publicación 1986)
- Gibson, William *"Mona Lisa acelerada"* Barcelona. Minotauro, 2002 (publicación 1988)
- Gibson, William. *"Neuromante"* Barcelona. Minotauro, 2007 (publicación 1984).
- Kindred Dick, Philip *"¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?"* Barcelona. Edhasa, 2007 (publicación 1968)
- Miller, Frank *"Give me Liberty"* Barcelona. Norma, 1990

Filmografía:

- Akira (Katsuhiro Ôtomo, 1988)
- Blade Runner (Ridley Scott, 1982. Adaptación de la novela "¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?" de Philip K.Dick)
- Ergo proxy (Shukou Murase, 2006)
- Existenz (David Cronenberg, 1999)

- Gattaca (Andrew Niccol 1997)
- Ghost in the Shell (Mamoru Oshii, 1995)
- Ghost in the Shell, Stand Alone Complex (Kenji Kamiyama, 1999)
- Jonny mnemonic (Robert Longo, 1992. Guión de William Gibson, adaptación de su novela con título homónimo)
- Matrix (Wachowski brothers, 1999)
- Serial Experiments. Lain (Ryutaro Nakamura, 1988)
- Videodrome (David Cronenberg 1983)

Documentales:

- El mundo según Google (Ijsbrand van Veelen, 2006)
- El poder de los seis grados de separación (Annamaria Talas, 2008)
- Las Corporaciones: ¿Instituciones o psicópatas? (Jennifer Abbott y Mark Achbar, 2003)

Recursos web:

- http://ww.cadenaser.com/tecnologia/articulo/cientificos-chinos-logran-almacenar-90-gb-datos-bacteria/serpro/20101126csrsrcrttec_4/Tes
- http://www.bbc.co.uk/mundo/ciencia_tecnologia/2009/07/090707_arboles_co2_men.shtml